

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

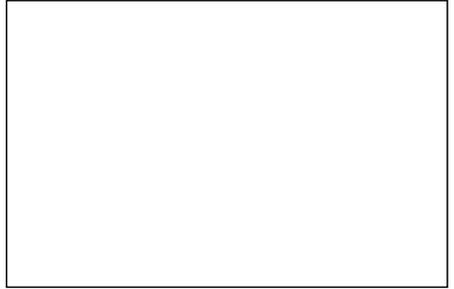
Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

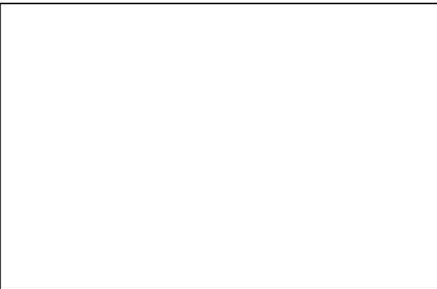
Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

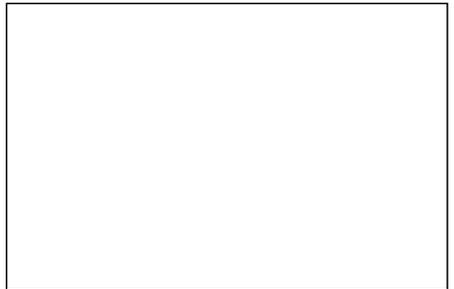
Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Indestructible (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cette créature.)

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre cordellien {2}{G}

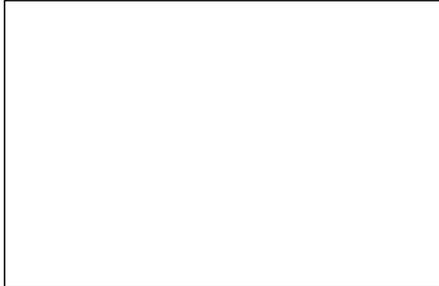


Créature : elfe et druide U  
{T}: Ajoutez {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre cordellien {2}{G}



Créature : elfe et druide U  
{T}: Ajoutez {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre cordellien {2}{G}

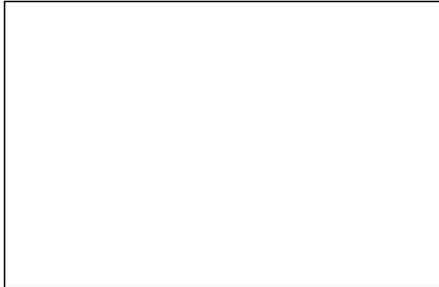


Créature : elfe et druide U  
{T}: Ajoutez {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre cordellien {2}{G}



Créature : elfe et druide U  
{T}: Ajoutez {G}{G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll {1}{G}{G}



Créature : troll et shamanes R  
Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll {1}{G}{G}

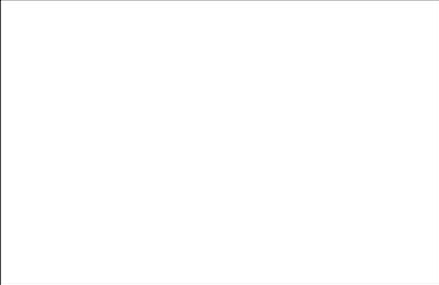


Créature : troll et shamanes R  
Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll {1}{G}{G}

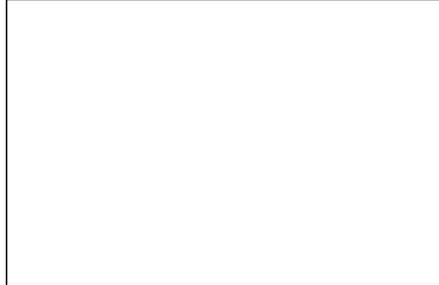


Créature : troll et shamanes R  
Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascète troll {1}{G}{G}



Créature : troll et shamanes R  
Défense talismanique  
{1}{G} : Régénérez l'Ascète troll.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim vivant {6}{G}{G}



Créature : élémental et insecte R

Piétinement  
À chaque fois que l'Essaim vivant inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim vivant {6}{G}{G}



Créature : élémental et insecte R

Piétinement  
À chaque fois que l'Essaim vivant inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim vivant {6}{G}{G}



Créature : élémental et insecte R

Piétinement  
À chaque fois que l'Essaim vivant inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim vivant {6}{G}{G}



Créature : élémental et insecte R

Piétinement  
À chaque fois que l'Essaim vivant inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Insecte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre cendrée à plaques {4}{G}{G}{G}



Créature : guivre R  
Défense talismanique

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre cendrée à plaques {4}{G}{G}{G}



Créature : guivre R  
Défense talismanique

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre cendrée à plaques {4}{G}{G}{G}



Créature : guivre R  
Défense talismanique

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre cendrée à plaques {4}{G}{G}{G}



Créature : guivre R  
Défense talismanique

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



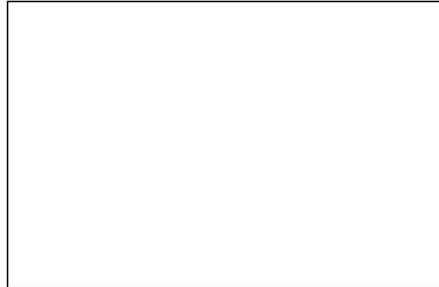
Créature : elfe et shamanes **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe {3}{G}



Créature : elfe et shamanes **R**

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheuse de la Filandre

{2}{G}



Créature : dryade

U

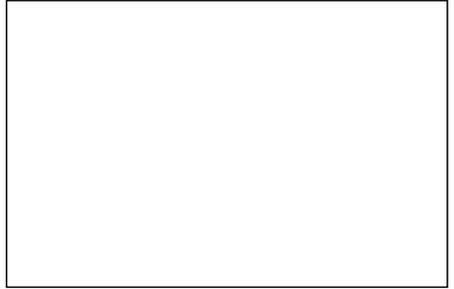
Chaque créature que vous contrôlez ne peut être bloqué tant que le joueur défenseur contrôle un terrain-artefact.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheuse de la Filandre

{2}{G}



Créature : dryade

U

Chaque créature que vous contrôlez ne peut être bloqué tant que le joueur défenseur contrôle un terrain-artefact.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheuse de la Filandre

{2}{G}



Créature : dryade

U

Chaque créature que vous contrôlez ne peut être bloqué tant que le joueur défenseur contrôle un terrain-artefact.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheuse de la Filandre

{2}{G}



Créature : dryade

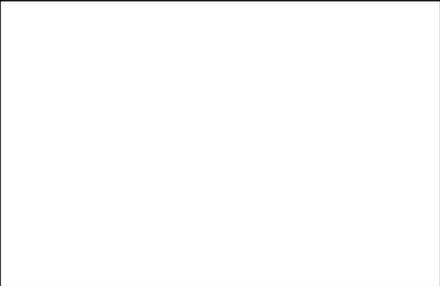
U

Chaque créature que vous contrôlez ne peut être bloqué tant que le joueur défenseur contrôle un terrain-artefact.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

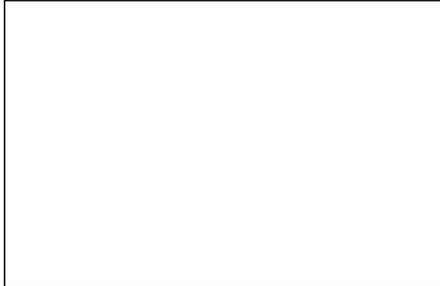


Créature : oiseau R  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

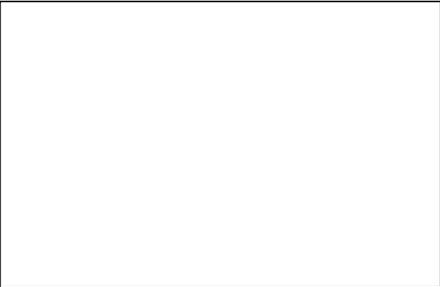


Créature : oiseau R  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

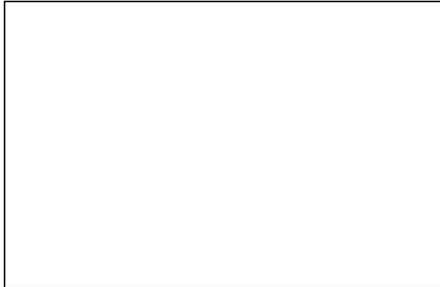


Créature : oiseau R  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oiseaux de paradis {G}

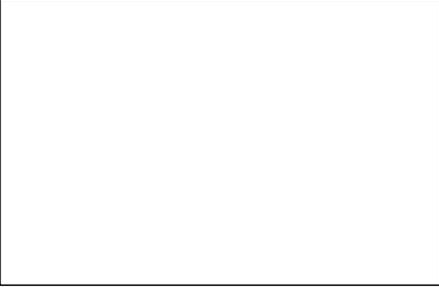


Créature : oiseau R  
Vol  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille {1}{G}



Créature : plante et mur **C**  
Défenseur  
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille {1}{G}

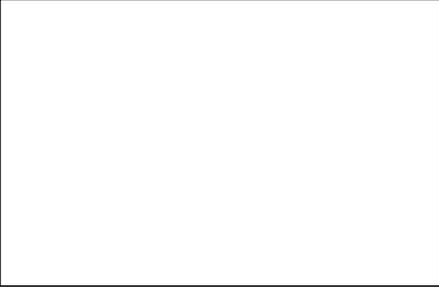


Créature : plante et mur **C**  
Défenseur  
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille {1}{G}

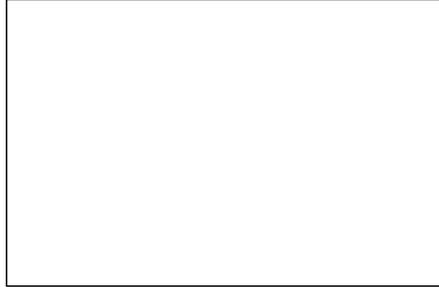


Créature : plante et mur **C**  
Défenseur  
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Treille {1}{G}



Créature : plante et mur **C**  
Défenseur  
{T} : Ajoutez {G}.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



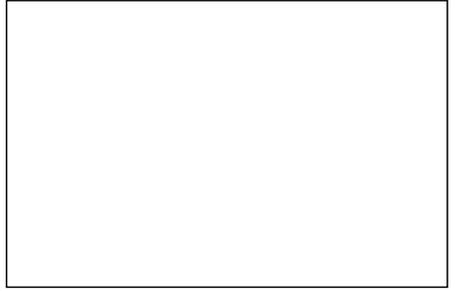
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



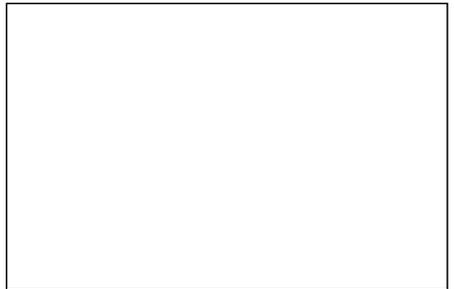
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

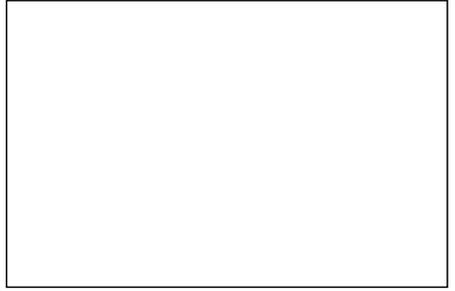
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

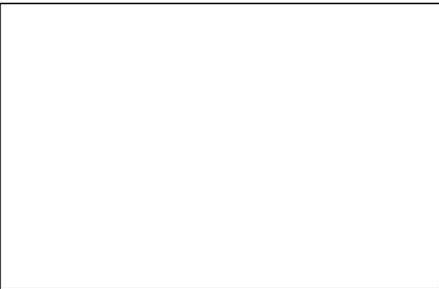
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

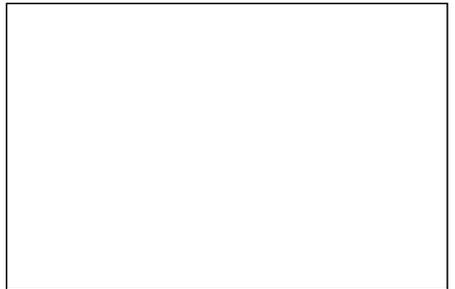
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}



Rituel

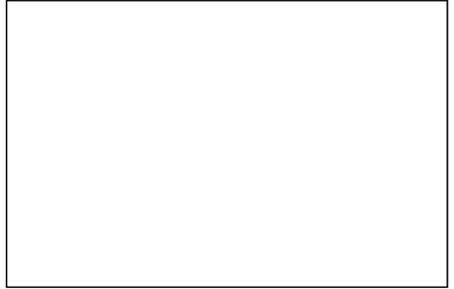
U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}



Rituel

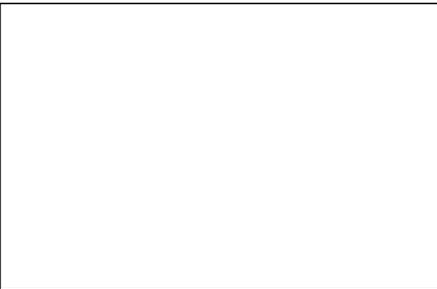
U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisissure rampante

{2}{G}{G}



Rituel

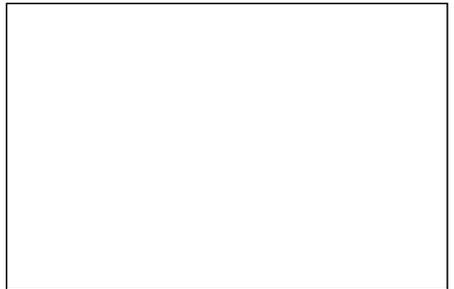
U

Détruisez un artefact ciblé, un enchantement ciblé ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de la Filandre

{1}{G}{G}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. Ensuite, si au moins un joueur contrôle plus de créatures que vous, renvoyez la Pulsation de la Filandre dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsation de la Filandre

{1}{G}{G}

Rituel

R

Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. Ensuite, si au moins un joueur contrôle plus de créatures que vous, renvoyez la Pulsation de la Filandre dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique

{2}

Artefact

U

Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

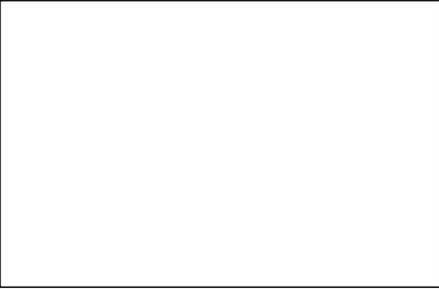
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

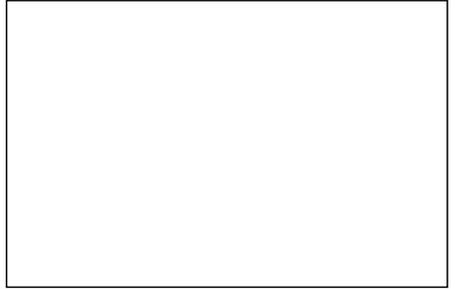
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

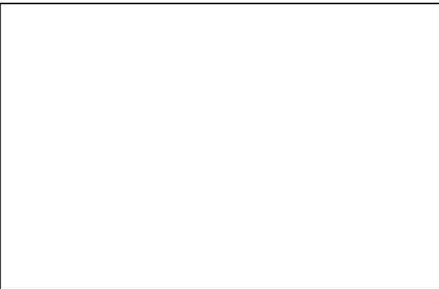
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

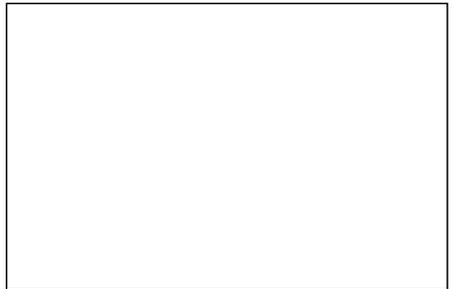
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oxydation

{G}



Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oxydation

{G}



Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oxydation

{G}



Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oxydation

{G}



Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast